

Skills Ontario Competition

Olympiades de Compétences Ontario



Contest Scope / Fiche descriptive

2026

TABLE OF CONTENTS

1. GENERAL CONTEST INFORMATION
2. SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED
3. JUDGING CRITERIA
4. EQUIPMENT AND MATERIALS
5. SAFETY

This document was last updated: January 2026

There may be a newer version available: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>. Please check our website to ensure you have the latest version as indicated in the last updated column.

TABLE DE MATIÈRES

1. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX AU SUJET DU CONCOURS
2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES
3. CRITÈRES D'ÉVALUATION
4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL
5. SÉCURITÉ

Plus récente mise à jour du document : janvier 2026

Il est possible qu'une version plus récente de la fiche descriptive soit disponible sur le site Web : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-compétences-ontario?na=302#Scopes>. Veuillez consulter la version affichée sur notre site Web pour vous assurer que vous avez en main la plus récente version (vérifiez la colonne Plus récente mise à jour).

1. GENERAL CONTEST INFORMATION

1.1 Purpose of the Contest

As technologies evolve, industries shift, and studios rise and fall, the art of animation continues to shape culture, storytelling, games, and visual communication on a global scale.

Animation demands a combination of technical and artistic skills, the ability to manage time, communicate ideas clearly, and work together in a team environment.

The purpose of this competition is to provide competitors with the opportunity to demonstrate key creative and technical skill sets as they work through the character animation production process.

This contest is offered as an **official contest**

This contest is offered at the **Skills Canada National Competition (SCNC)**

For WorldSkills Information, please visit the Skills Ontario website under Competitor Eligibility.

1.2 Technical Committee

Technical Chair : Nicholas Mayburry, Humber College

Contact: competitions@skillsontario.com

Any questions regarding this scope must be sent at least two weeks prior to the contest date to be guaranteed a response.

1.3 Contest Schedule

Tuesday, May 5, 2026	
7:00am – 7:15am	Sign-in at the contest site*
7:15am – 7:30am	Orientation & Tablet Drivers Install
7:30am – 11:00am	Competition: Ball with Tail Animation Submitted
11:00am – 11:30am	Lunch
11:30m – 3:00pm	Competition: Character Animation Take Submitted

*Competitors must be on time for their contest or may be disqualified at the discretion of the Technical Committee.

Closing Ceremony: 9am – 12pm, Wednesday May 6, 2026

1.4 Additional Information – Essential to Review

Competitor Information:

- Scopes: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>
- Student Preparation Manual: https://www.skillsontario.com/files/www/2024_Docs/Student_Preparation_and_Training_Manual_Skills_Ontario_English_April_30_2024.pdf
- Competitor Eligibility: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorEligibility>
- Rules and Regulations: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorRules>
- Competition Floor Plan: <https://www.skillsontario.com/competition-visitors#FloorPlan>
- Closing Ceremony and Awards: <https://www.skillsontario.com/closing-ceremony>

1.5 Contest Description

Teams will deliver their final product/animation to the Technical Chairs at specific times throughout the competition.

Ball Bounce with a Tail (40 marks) [3 hours]

Animation Description: Competitors need to animate a ball with a tail entering from off camera screen left, bouncing off three elements, and **settling** screen right. Competitors are required to demonstrate the principles of animation.

Background/Stage: Competitors will need to incorporate the background provided and have the ball-with-tail bouncing on it.

Aesthetic/Style (3D): No custom textures. Simple colours only. Use default lighting systems within your respective 3D application of choice.

Camera Movement: There is to be no camera movement, just a stationary camera (locked).

Animation Length: Maximum 5 seconds.

Plug-ins: Plug-ins that use animation retargeting, motion capture, pre-made animation libraries, or generate automatic movement are not permitted during the competition. If you're not sure, please ask.

Rig (3D): Competitors have been provided with a ball with tail rig in the links below an fbx or native application format. Competitors should ensure that they test the rig in advance. No alterations can be made to the rig. If the rig is not working competitors need to ensure they are using the recommended software versions.

Blender Ball with Tail and Character Rig - [Animation Fundamentals — Blender Cloud](#)

Maya Ball with Tail Rig: <https://hombrepolilla.gumroad.com/l/OthTZ?>

Submission Requirements (3D): 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, and .mp4. The submission needs to be named Team#_BallBounce. Example: Team12_BallBounce.

Character Animation Take (Reaction) (50 marks) [3 hours]

Animation Description: Competitors will be required to animate a character having one surprised reaction to a mysterious object entering the screen. Competitors are required to demonstrate the principles of animation. The character must be bipedal (Human or Robot Character with 2 arms, 2 legs, with a head, and a torso). The mystery object will be given at orientation.

Background/Stage: The competitor must develop background elements/assets to adequately stage the action and support the animation.

Aesthetic/Style (3D): Background, character, and mystery object should include colour and/or texture.

Camera Movement: Competitors are allowed and encouraged to include camera movements and cuts to enhance the action/intent of the scene.

Animation Length: Maximum 7 seconds.

Plug-ins: Plug-ins that use animation retargeting, motion capture, pre-made animation libraries, or generate automatic movement are not permitted during the competition. If you're not sure, please ask.

Rig (3D): Competitors are required to bring one character rig to the competition. The character rig cannot include pre-made animations. The character rig can be downloaded but must be creative commons. Please review the terms and conditions of the rig. Acknowledgement of the rig creator must be added to the final submissions (outlined further below). Character rig will be reviewed by the tech chairs during orientation. The below 2 links are only helpful suggestions, you may use any rig that fits the criteria.

Maya and Blender character Rigs from Agora - [Agora.community | Assets](#)

Additional Maya Rigs - <https://rustyanimator.com/free-maya-rigs/>

Submission Requirements (3D): 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, and .mp4. The submission needs to be named Team#_Reaction. Example

Team12_Reaction.

Final Sequence (10 marks)

The competitor is required to submit the two sequences with the title slates. Title slates will be provided to the competitors during orientation. The order of the final submission is as follows:

1. Team Title Slate (hold for 2 seconds)
2. Ball with Tail Bounce Slate (hold for 1 second)
3. Ball with Tail Bounce Animation
4. Character Reaction Slate (hold for 1 second)
5. Character Animation Take (Reaction)

Submission Requirements (3D): 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, and .mp4. The submission needs to be named Team#_FinalSequence.

Example: **Team12_FinalSequence.**

The teams will work independently. Instructors and/or observers will give no assistance and are not allowed in the competition area.

IMPORTANT : Files must be assembled into one final player, fully rendered and available for judging by the 3:00pm cut off.

- The competitor use of artificial intelligence (AI) in any form or purpose is strictly forbidden in this contest at Skills Ontario. The use of forbidden software, tools or AI use will be considered an infraction of the rules and will result in mark deduction or disqualification at the discretion of the contest committee.
- Competitors' devices must be able to transfer their animated sequences and files onto a provided USB drive.
- ~~There is no wi-fi at the competition. Ensure all necessary software can be run in offline mode for the competition day.~~
- Great Canadian animator Richard Williams wrote the book on animation [The Animator's Survival Kit](#) and is highly recommended. For information about the 12 Principles of Animation you can check out [the Wikipedia page](#) and [this page](#).

2 SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED

2.1 Specific Requirements

100% Practical

Competitors will be given 7.5 hours to complete a total of two animated sequences.

1. Ball Bounce With Tail
2. Character Animation Take (Reaction)

Final animations must be submitted by 3:00 PM

2. JUDGING CRITERIA

TASKS	/100
• Ball With Tail Bounce	40
• Character Animation Take (Reaction)	50
• Final Sequence	10
Total, Mark out of 100	

There can be no ties – if the score is even after the contest, the Final Sequence score will be used as the tiebreaker.

Rule infractions will result in appropriate mark deductions at the discretion of the Technical Committee. Any disqualifications will be reviewed by the Director of Competitions.

3. EQUIPMENT AND MATERIALS

Supplied by Competitor:

- Competitors must bring their own Display Drawing tablet to the competition. Digital Drawing tools such as Bamboo tablets or equivalent are permitted. Apple Ipads and Apple products are not compatible with the provided PCs and are therefore NOT a permitted device or product for this contest.
 - Competitors are responsible for the installation and troubleshooting of their devices.
 - If devices brought for peripheral tablets (ie drawing tablet) must bring a driver that is compatible with Windows 10
 - To bring a back-up device if wished. No back up devices will be available/ provided
 - HDMI to mini display adapter may be required or any other peripherals necessary to connect individual display tablet to provided computer.
- Headphones
- Pencils and erasers
- Refillable water bottle, water stations will be on/ near the contest site.

- **Competitors must read this scope document and any related documents posted (if applicable) online in full.** Verbal instructions alone are not sufficient for preparation. Each competitor must review the entire scope.
- The provincial contest scope will be posted on the Skills Ontario website by January 31st or earlier each year: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes> . The previous year's scope will remain available for reference as well.

Competitors must be dressed in a clean and appropriate manner with no logos other than that of their school/school board.

Supplied by Skills Ontario Technical Committee:

- Workstation
- Hardware
- Intel Core
- 8 GB – 16 GB DDR4 RAM
- 256 GB SSD
- Certified AutoDesk video support
- Operating System - Windows 10, 64 bit
- Notice: 2D and 3D will have the same software/apps on all the computers.
- 3D Software: 3D Studio Max, Maya, Blender.
- 2D Software: Adobe CC 2022
- Viewing software will be Quicktime 7, and MS Media Player.
- No external support programs, plug-ins, or documentation (other than those found in the final shipped version of the software) may be used.
- There are water stations available on every contest site for competitors and volunteers, you must bring your own reusable water bottle, as there will be no cups provided.
- **Lunch Provided:** A simple lunch (sandwich, cookie, water - using your refillable water bottle) will be provided. The following dietary options will be available: vegetarian, vegan, halal, dairy-friendly, gluten-friendly. If you have other dietary needs, prefer additional food, and/or have other tastes than what may be provided, please bring your own nut-free items. Lunch selection will occur during student registration.

Adobe software requires a (free) username and password for all competitors be made in advance. All student competitors for this contest are asked to create a free Adobe account prior to the competition. Your user ID is your email. You **MUST** create an account in advance. You can create the account here - <https://www.adobe.com/ca/acrobat/store-sign-share-docs-photos-free.html>

Bring and know your email address and Adobe password that you used to create the account with you to the Skills Ontario Competition. You will need this to use the Adobe software. Competitors are encouraged to write down their username and password and bring it with them to the competition for easy login during contest orientation.

Notes, additional materials or assisting devices are not permitted unless listed above.

Prior to attending the Skills Ontario Competition, students should be familiar and competent in the use of the tools and equipment listed above as well as safety precautions that should be observed.

4. SAFETY

Safety is a priority at the Skills Ontario Competition. At the discretion of Technical Committee, any competitor can be removed from the competition site for not having the proper safety equipment and/or not acting in a safe manner.

1. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX AU SUJET DU CONCOURS

1.1 But du concours

Alors que les technologies évoluent, que les industries se transforment, et que les studios naissent et disparaissent, l'art de l'animation continue de façonner la culture, la narration, le jeu vidéo et la communication visuelle à l'échelle mondiale.

L'animation exige une combinaison de compétences techniques et artistiques, ainsi que la capacité de gérer son temps, de communiquer clairement ses idées et de collaborer efficacement au sein d'une équipe.

L'objectif de ce concours est d'offrir aux concurrents l'occasion de démontrer leurs compétences créatives et techniques à chaque étape du processus de production d'une animation de personnage.

Il s'agit d'un **concours officiel**.

Ce concours est organisé dans le cadre des **Olympiades canadiennes des métiers et des technologies**.

Pour des renseignements au sujet du Mondial des métiers, veuillez consulter le site Web de Compétences Ontario sous la rubrique Admissibilité des concurrents.

1.2 Comité technique

Président : Nicholas Mayburry, Humber College

Courriel : competitions@skillsontario.com

Pour obtenir réponse à vos questions concernant cette fiche descriptive, celles-ci doivent être soumises au moins deux (2) semaines avant la date prévue du concours.

1.3 Horaire du concours

Mardi 5 mai 2026	
7 h à 7 h 15	Enregistrement à l'endroit prévu pour le concours*
7 h 15 à 7 h 30	Séance d'information et installation des pilotes de la tablette
7 h 30 à 11 h	Concours – Soumission de l'animation d'une balle ayant une queue
11 h à 11 h 30	Dîner
11 h 30 à 15 h	Concours – Soumission de l'animation d'un personnage

* Les concurrents doivent se présenter à l'heure prévue pour leur concours sans quoi le comité technique se réserve le droit de les disqualifier.

Cérémonie de clôture : mercredi 6 mai 2026, de 9 h à 12 h

1.4 Description du concours

Les équipes remettront leur produit/animation final(e) aux coprésidents du comité technique à des heures précises tout au long du concours.

Balle bondissante ayant une queue (40 points) [3 heures]

Description de l'animation : Les concurrents doivent animer une balle dotée d'une queue. Celle-ci entre par la gauche de l'écran hors caméra, rebondit sur trois éléments et **s'arrête** à la droite de l'écran. Les concurrents doivent montrer les principes de l'animation.

Arrière-plan/Scène : Les concurrents devront intégrer l'arrière-plan fourni et y faire rebondir la balle ayant une queue.

Esthétique/Style (3D) : Aucune texture personnalisée, uniquement des couleurs simples et utilisation des systèmes d'éclairage par défaut dans l'application 3D de votre choix.

Mouvement de caméra : Aucun mouvement de caméra; seulement une caméra fixe (verrouillée).

Durée de l'animation : Maximum de cinq (5) secondes.

Plugiciels : Les plugiciels destinés au recilage d'animation, la capture de mouvement, l'utilisation de bibliothèques d'animation préétablies ou la génération automatique de mouvements ne sont pas autorisés pendant le concours. En cas de doute, veuillez vous renseigner.

Squelette (3D) : Les concurrents ont reçu le squelette d'une balle ayant une queue, accessible en cliquant sur les liens ci-dessous, soit sous forme de fichier fbx, soit sous forme d'application de création. Ils doivent s'assurer de tester le squelette à l'avance. Aucune modification ne pourra y être apportée. En cas de problème de fonctionnement, les concurrents doivent vérifier qu'ils utilisent les versions recommandées du logiciel.

Squelettes Blender d'une balle ayant une queue et de personnages - [Animation Fundamentals — Blender Cloud](#) (en anglais seulement)

Squelette Maya d'une balle ayant une queue : <https://hombrepolilla.gumroad.com/l/OthTZ?> (en anglais seulement)

Exigences de soumission (3D) : 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, et .mp4. L'élément soumis doit être nommé No d'équipe_BallBounce. Exemple : Équipe12_BallBounce.

Animation d'un personnage (réaction) (50 points) [3 heures]

Description de l'animation : Les concurrents doivent animer un personnage ayant une réaction de surprise face à un objet mystère paraissant à l'écran. Ils doivent montrer les principes de l'animation. Le personnage doit être un bipède (un humain, un animal ou un robot avec deux (2)

bras, deux (2) jambes, une (1) tête et un (1) torse). L'objet mystère sera dévoilé pendant la séance d'information.

Arrière-plan/Scène : Les concurrents doivent développer des éléments/biens d'arrière-plan pour mettre en scène l'action et soutenir l'animation adéquatement.

Esthétique/Style (3D) : L'arrière-plan, le personnage et l'objet mystère doivent être colorés et/ou texturés.

Mouvements de caméra : Les concurrents sont autorisés et encouragés à inclure des mouvements de caméra et des coupes pour renforcer l'action ou l'intention de la scène.

Durée de l'animation : Maximum de sept (7) secondes.

Plugiciels : Les plugiciels destinés au recilage d'animation, la capture de mouvement, l'utilisation de bibliothèques d'animation préétablies ou la génération automatique de mouvements ne sont pas autorisés pendant le concours. En cas de doute, veuillez vous renseigner.

Squelette (3D) : Les concurrents doivent apporter le squelette d'un personnage au concours. Ce squelette ne doit contenir aucune animation préfabriquée. Il peut provenir d'une source téléchargée, à condition qu'il soit offert sous licence Creative Commons. La mention du créateur du squelette doit être incluse dans les soumissions finales (voir ci-dessous). Le Comité technique national examinera le squelette du personnage durant la séance d'orientation. Les deux liens ci-dessous sont fournis à titre indicatif; vous pouvez utiliser tout autre squelette répondant aux critères ci-dessous.

Squelettes Maya et Blender de personnages préparés par la communauté Agora - [Agora.community | Assets](https://agora.community/Assets) (en anglais seulement)

Squelettes Maya additionnels - <https://rustyanimator.com/free-maya-rigs/> (en anglais seulement)

Exigences de soumission (3D) : 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, et .mp4. L'élément soumis doit être nommé No d'équipe_Reaction. Exemple : Équipe12_Reaction.

Séquence finale (10 points)

Les concurrents doivent soumettre les deux (2) séquences avec des ardoises du titre. Les ardoises du titre seront fournies pendant la séance d'information. L'ordre de présentation final est le suivant :

1. Ardoise du titre de l'équipe (maintenir pendant deux (2) secondes)
2. Ardoise du titre de la balle bondissante ayant une queue (maintenir pendant une (1) seconde)
3. Animation de la balle bondissante ayant une queue
4. Ardoise du titre de la réaction du personnage (maintenir pendant une (1) seconde)

5. Animation du personnage (réaction)

Exigences de soumission (2D): 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, et .mp4. L'élément soumis doit être nommé No d'équipe_FinalSequence. Exemple : Team12_FinalSequence.

Les équipes travailleront de façon indépendante. Ni les instructeurs, ni les observateurs n'auront le droit de venir en aide aux équipes ou d'accéder à l'aire du concours.

IMPORTANT : Les fichiers doivent être assemblés en un seul dossier numérique, et prêts pour l'évaluation avant 15 h.

1.5 Renseignements additionnels – À réviser

Renseignements pour les concurrents :

- Fiches descriptives : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#Scopes>
- Guide de préparation des concurrents : [https://www.skillsontario.com/files/www/2024_Docs/Guide de preparation et dentrainement des concurrents Olympiades de Competences Ontario French April 30 2024.pdf](https://www.skillsontario.com/files/www/2024_Docs/Guide_de_preparation_et_dentrainement_des_concurrents_Olympiades_de_Compétences_Ontario_French_April_30_2024.pdf)
- Admissibilité des concurrents : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#CompetitorEligibility>
- Règles et règlements : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#CompetitorRules>
- Plan d'étage du site des Olympiades : <https://www.skillsontario.com/oco-visiteurs?na=62#FloorPlan>
- Cérémonie de clôture et remise des prix : <https://www.skillsontario.com/ceremonie-de-cloture?na=359>
- L'utilisation de l'intelligence artificielle (IA) par les concurrents, sous quelque forme ou à quelque fin que ce soit, est strictement interdite pour ce concours des Olympiades de Compétences Ontario. L'utilisation de logiciels ou d'outils interdits, ou l'utilisation de l'IA, sera considérée comme une infraction au règlement et entraînera une déduction de points ou une disqualification du concurrent, à la discrétion du comité du concours.
- Les appareils des concurrents doivent avoir la capacité de transférer leurs séquences animées et leurs fichiers sur la clé USB fournie.
- Comme il n'y aura aucune possibilité de connexion Wi-Fi durant le concours, les concurrents doivent s'assurer que tous les logiciels nécessaires peuvent être exécutés en mode hors connexion pendant le concours.
- Le grand animateur canadien Richard Williams a écrit le livre de référence sur l'animation intitulé [The Animator's Survival Kit](#), qui est fortement recommandé. Pour en savoir plus sur les

12 principes de l'animation, les concurrents sont invités à consulter la [page Wikipédia qui y est consacrée](#).

2. **COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES**

2.1 Exigences particulières

PRATIQUE 100 %

Les concurrents disposeront de 7,5 heures pour terminer deux séquences animées :

1. Balle bondissante ayant une queue
2. Animation d'un personnage (réaction)

Les animations finales doivent être remises au plus tard à **15 h**.

3. **CRITÈRES D'ÉVALUATION**

TÂCHES	/100
• Balle bondissante ayant une queue	40
• Animation d'un personnage (réaction)	50
• Séquence finale	10
Pointage sur 100	

Le concours ne se terminera pas par une égalité. Si le pointage est égal à la fin du concours, la note pour le volet Séquence finale servira à briser l'égalité.

Toute dérogation aux règles se soldera par une déduction de points à la discrétion du président du comité technique. Toute possibilité de disqualification sera révisée avec la directrice des concours.

4. **ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL**

Fournis par les concurrents :

- Les concurrents doivent apporter leur propre tablette à dessin avec écran au concours. Les outils à dessins numériques comme les tablettes Bamboo ou l'équivalent sont permis. Les iPad et produits Apple ne sont pas compatibles avec les ordinateurs fournis et ne peuvent donc PAS être utilisés pour ce concours.

- Concurrents seront responsables de l'installation sur leurs appareils et de corriger tout problème pouvant survenir.
- Si vous apportez des périphériques pour tablettes (p. ex., tablettes graphiques) ou ordinateurs périphériques, vous devez apporter les pilotes compatibles à Windows 10.
- Vous pouvez apporter un dispositif de sauvegarde. Aucun dispositif de sauvegarde ne sera fourni sur place.
- Un câble HDMI pour la connexion à l'adaptateur du petit écran peut être requis ou tout autre périphérique nécessaire pour brancher leur propre tablette à dessin à l'ordinateur fourni.
- Casque d'écoute
- Crayons et gommes à effacer
- Bouteille d'eau réutilisable, des postes d'eau seront situés dans ou à proximité des aires de concours.
- **Les concurrents doivent lire attentivement l'intégralité de cette fiche descriptive ainsi que tout document connexe publié en ligne, le cas échéant.** Les consignes verbales à elles seules ne suffisent pas à une préparation adéquate. Tous les concurrents doivent prendre lire l'intégralité de la fiche descriptive.
- Chaque année, la fiche descriptive du concours provincial est publiée sur le site Web de Compétences Ontario au plus tard le 31 janvier : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#Scopes>. La fiche descriptive pour l'année précédente du concours demeure également accessible à titre de référence.

Les concurrents doivent être vêtus proprement et convenablement. Les vêtements ne doivent comporter aucun logo, autre que celui de leur école ou de leur conseil scolaire

Fournis par Compétences Ontario :

- Poste de travail
- Matériel informatique
 - Intel Core
 - RAM DDR4 de 8 Go à 16 Go
 - SSD de 256 Go
 - Soutien vidéo AutoDesk certifié
- Système d'exploitation - Windows 10, 64 bits
- Remarque : Applications installées sur les ordinateurs seront les mêmes pour les concours 2D et 3D.
 - Logiciels 3D : 3D Studio Max, Maya, Blender
 - Logiciel 2D : Adobe CC 2022
 - Logiciels de visualisation : Quicktime 7, et MS Media Player
- Il est interdit d'utiliser des programmes de soutien, des plugiciels et de la documentation autre que ce qui est compris avec la version du logiciel reçu.

- Des points de ravitaillement en eau seront mis à la disposition des concurrents et des bénévoles dans chaque aire de concours. Il est nécessaire d'apporter une bouteille d'eau réutilisable puisqu'aucun gobelet ne sera fourni.
- **Dîner fourni** : Un dîner simple sera offert (sandwich, biscuit et eau – n'oubliez pas d'apporter une bouteille d'eau réutilisable). Des options adaptées aux régimes alimentaires suivants seront proposées : végétarien, végétalien, halal, intolérance aux produits laitiers et intolérance au gluten. Les personnes suivant un régime alimentaire particulier, ayant des préférences spécifiques ou estimant que le repas offert pourrait ne pas être suffisant peuvent apporter leur propre nourriture sans noix. Le choix du dîner s'effectuera lors de l'inscription des élèves.

L'utilisation du logiciel Adobe exige la création, sans frais, d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe par chacun des concurrents. Vous DEVEZ créer votre compte Adobe sans frais avant votre participation au concours. Votre nom d'utilisateur doit correspondre à votre adresse électronique. Pour créer votre compte, cliquez sur ce lien - <https://www.adobe.com/ca/acrobat/store-sign-share-docs-photos-free.html>

Vous devez avoir vos identifiants Adobe (nom d'utilisateur et mot de passe) lors de votre participation au concours des Olympiades de Compétences Ontario. Vous aurez besoin de ses informations pour utiliser le logiciel Adobe. On vous invite à prendre note de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe et à avoir ces informations en main lors du concours pour procéder à l'ouverture de session durant la séance d'information.

Livres, matériel et dispositifs d'assistance ne sont pas permis à moins qu'ils ne fassent partie de la liste ci-dessus.

Avant de participer aux Olympiades de Compétences Ontario, les élèves doivent connaître et savoir utiliser les outils et l'équipement énumérés ci-dessus et bien connaître les mesures de sécurité à observer.

5. SÉCURITÉ

Dans le cadre des Olympiades de Compétences Ontario, la sécurité est une priorité. À la discrétion du comité technique, on pourrait demander à un concurrent de quitter les lieux du concours si celui-ci ne porte pas l'équipement de sécurité nécessaire et/ou n'agit pas de manière sécuritaire.



Ce programme Emploi Ontario est financé en partie par le gouvernement du Canada et le gouvernement de l'Ontario.